

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh murni dari media aplikasi kahoot (X1) terhadap hasil belajar PAI (Y) dengan mengontrol variabel motivasi belajar dari hasil ANCOVA pada nilai Sig untuk variabel Media adalah (0,030) < dari nilai probabilitas yang ditentukan sebesar (0,05), dan nilai rata-rata dari kelas media kahoot (VIII-D) adalah 83 > dari nilai posttest kelas media power point (VIII-H) 75. Dari selisih hasil rata-rata kedua kelas yaitu 8. Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari media aplikasi kahoot. sehingga dapat menginterpretasikan bahwa pembelajaran menggunakan media Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar PAI.
2. Terdapat pengaruh murni Motivasi belajar terhadap hasil belajar dengan mengontrol media pembelajaran, diketahui pada hasil uji ancova nilai sig pada tabel motivasi belajar adalah (0,000) artinya lebih rendah dari nilai probabilitas yang ditentukan sebesar 0,05. Bisa disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara motivasi dan hasil belajar, artinya motivasi belajar yang semakin tinggi cenderung nilai hasil belajarnya tinggi.
3. Terdapat pengaruh bersama antara media aplikasi *kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI. Dari hasil hasil uji ancova pada bagian *corrected model* nilai sig adalah 0,000, artinya lebih rendah dari

nilai probabilitas yang ditentukan sebesar 0,05, Pada tingkat kepercayaan 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa secara simultan motivasi belajar siswa dan media pembelajaran berpengaruh terhadap nilai yang diperoleh siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka akan disampaikan saran yang dapat dijadikan masukan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam penerapan mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.
2. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan diharapkan dapat memberikan sumbangsi kepada berbagai pihak, diantaranya:
 - a. Bagi peneliti
Menjadikan sebagai bekal guna menjadi guru PAI yang kreatif dan inovatif dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.
 - b. Bagi sekolah
Sebagai saran dan informasi mengenai salah satu pemanfaatan media berbasis *online* salah satunya adalah aplikasi *kahoot* sehingga bisa menjadi salah satu pilihan dalam penerapan didalam pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI.
 - c. Bagi guru
Menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *online* yang interaktif dan bisa membantu para guru dalam menciptakan

pembelajaran yang menyenangkan untuk para peserta didik.

d. Bagi siswa

Meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam suatu pembelajaran dan menjadikan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Serta memberikan pengalaman belajar baru dalam memanfaatkan *gadget* dalam sebuah pembelajaran dengan mengoperasikan aplikasi

kahoot.